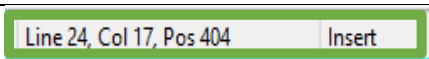



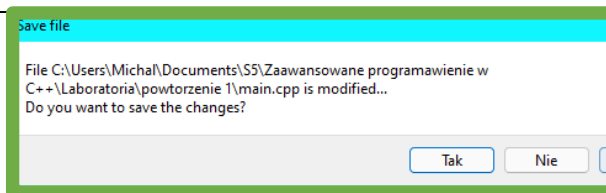




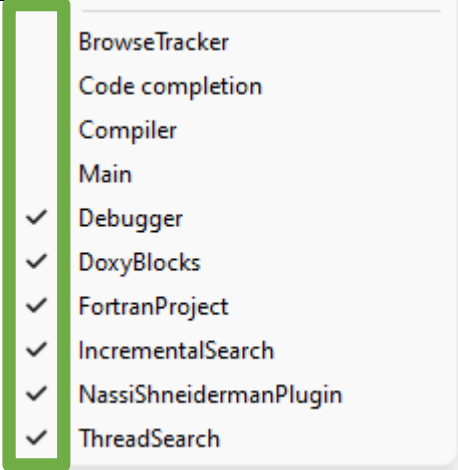
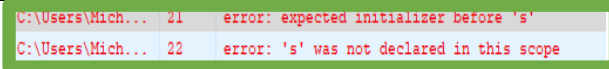
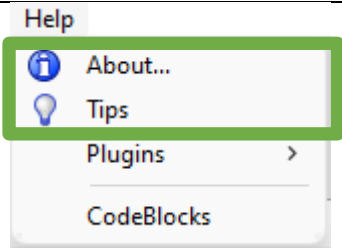





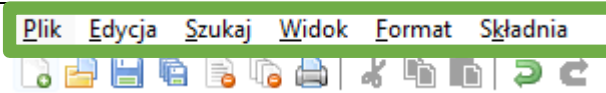
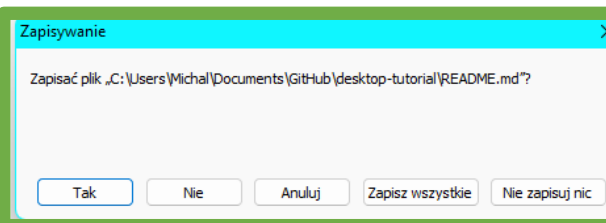

Zadanie 1.1 Grzeszuk Michał

Oprogramowanie typu desktop nr 1:	LibreOffice Writer
Zadanie: Wstawienie zdjęcia do pliku	
Scenariusz 1.1	Scenariusz 1.2
przełożenie ręki na myszkę (H),wskazanie miejsca do wstawienia obrazka(P),kliknięcie myszką kursora w miejsce gdzie wstawiamy obrazek(B),znalezienie przycisku na pasku zadań(M), wskazanie pola Wstaw na pasku górnym programu(P) , kliknięcie myszką kursora w przycisk Wstaw(B) ,wskazujemy przycisk Obraz(P) ,kliknięcie myszką kursora w przycisk Obraz(B) , wskazujemy obraz(P), potwierdzamy wybór podwójnym kliknięciem w wybrany obraz(BB)	przełożenie ręki na myszkę (H),wskazanie miejsca do wstawienia obrazka(P),kliknięcie myszką kursora w miejsce gdzie wstawiamy obrazek(B),znalezienie przycisku na pasku zadań(M), wskazanie pola Wstaw Obraz na pasku narzędzi programu(P) , kliknięcie myszką kursora w przycisk Wstaw Obraz(B) , wskazujemy obraz(P), potwierdzamy wybór podwójnym kliknięciem w wybrany obraz(BB)
Zapis scenariusza 1 w notacji KLM	Zapis scenariusza 2 w notacji KLM
H+P+B+(M)+P+B++P+B+P+BB	H+P+B+(M)+P+B+P+BB
Czas wykonania zadania wg scenariusza 1 (s)	Czas wykonania zadania wg scenariusza 2 (s)
5.3s(osoba zaawansowana) 6.5s(osoba bez doświadczenia)	4.1s(osoba zaawansowana) 5.3s(osoba bez doświadczenia)
Ocena porównawcza	Jak widać czasy różnią się o 2.4s. Wersja z wstawieniem obrazu poprzez wybór z funkcji paska narzędzi jest szybszy. Dodatkowo zadanie to wymaga od nas mniej pracy. Minusem tego rozwiązania jest czas znalezienia danej funkcji na pasku narzędzi. Osoba zaawansowana zrobi to szybciej, lecz nie jest to duża różnica czasu.

Oprogramowanie typu desktop nr 2:	LibreOffice Calc
Zadanie: Scalanie pięciu komórek w arkuszu	
Scenariusz 2.1	Scenariusz 2.2
<p>przełożenie ręki na myszkę (H),wskazanie komórki od której zaczynamy scalanie(P), kliknięcie myszką kursora w komórkę(B), przeciągnięcie myszką zaznaczając 5 komórek(P), zwolnienie przycisku myszy(B),wskazanie zaznaczonego obszaru(P), kliknięcie prawym klawiszem na zaznaczony obszar(B), wskazanie funkcji Scal komórki(P), kliknięcie myszką kursora w przycisk Scal komórki(B)</p>	<p>przełożenie ręki na myszkę (H),wskazanie komórki od której zaczynamy scalanie(P), kliknięcie myszką kursora w komórkę(B), przeciągnięcie myszką zaznaczając 5 komórek(P), zwolnienie przycisku myszy(B),znalezienie przycisku na pasku zadań(M), wskazanie przycisku Scal i wyśrodkuj komórki z paska narzędzi(P) , kliknięcie myszką kursora w przycisk Scal i wyśrodkuj komórki (B)</p>
Zapis scenariusza 1 w notacji KLM	Zapis scenariusza 2 w notacji KLM
H+P+B+P+B+P+B+P+B	H+P+B+P+B+(M)+P+B
Czas wykonania zadania wg scenariusza 1 (s)	Czas wykonania zadania wg scenariusza 2 (s)
5.2s	4s.(osoba zaawansowana) 5.2s(osoba bez doświadczenia)
Ocena porównawcza	<p>Jak widać czasy różnią się o 1.2s w przypadku kiedy osoba ma doświadczenie w korzystaniu z LibreOffice Calc. Wersja ze scalaniem komórek poprzez wybór z funkcji paska narzędzi jest szybsza. Dodatkowo zadanie to wymaga od nas mniej pracy. Minusem tego rozwiązania jest czas znalezienia danej funkcji na pasku narzędzi. Osoba zaawansowana robi to szybciej, lecz nie jest to duża różnica czasu. Osoba bez doświadczenia robi te czynności w takim samym czasie w przypadku obydwu scenariuszy.</p>

ANALIZA INTERFEJSU OPROGRAMOWANIA DESKTOPOWEGO Z UŻYCIEM HEURYSTYK NIELSENA			
Użytkownik		Cel	Działania użytkownika
Programista		Utworzenie nowego projektu	Stworzenie prostego programu
Oprogramowanie desktopowe: CodeBlocks			
Lp	Heurystyka	Realizacja	Przykład – zrzut ekranu
1.	Widoczny status systemu	Informowanie użytkownika o numerze bieżącej strony w opracowywanym dokumencie	
2.	Zgodność systemu z rzeczywistością	Zachowanie zrozumiałego słownictwa i stosowanie logicznych opisów	
3.	Kontrola i swoboda działań użytkownika	Możliwość zapisywania, cofania i przywracania działań	
4.	Jednakowa konwencja w obrębie serwisu	Wprowadzenie menu zakładkowego i jednakowego układu elementów	
5.	Zapobieganie błędom	Wyświetlanie komunikatu ostrzegającego przed zapisywaniem zmian w dokumencie	
6.	Rozpoznawanie a nie zapamiętywanie	Łatwo rozpoznawalne ikonki i funkcje powiązane z nimi	
7.	Elastyczność i efektywność	Możliwość obsługi programu poprzez skróty klawiszowe dla osób zaawansowanych oraz klikanie opcji w zakładkach dla osób początkujących	<div><div> Build  Compile current file  Run Build and run Rebuild</div><div>Ctrl-F9 Ctrl-Shift-F9 Ctrl-F10 F9 Ctrl-F11</div></div>

8.	Estetyka i minimalizm interfejsu	Możliwość ukrywania wstążki lub pokazywania kart i poleceń	 <p>Możliwość schowania/pokazania elementów</p>
9.	Właściwa obsługa błędów	Wyświetlanie wskazówki odnośnie postępowania w przypadku problemu z udostępnianiem dokumentu	
10.	Pomoc i dokumentacja	Karta Pomoc z dostępnymi formami pomocy	
Ocena końcowa – wnioski i spostrzeżenia		Interfejs jest czytelny i łatwy w użytkowaniu dla początkujących jak i zaawansowanych użytkowników.	

ANALIZA INTERFEJSU OPROGRAMOWANIA DESKTOPOWEGO Z UŻYCIEM HEURYSTYK NIELSENA			
Użytkownik		Cel	Działania użytkownika
Programista		Utworzenie nowego pliku tekstowego	Stworzenie prostego dokumentu tekstowego
Oprogramowanie desktopowe: NotePad++			
Lp.	Heurystyka	Realizacja	Przykład – zrzut ekranu
1.	Widoczny status systemu	Informowanie użytkownika o numerze bieżącej strony w opracowywanym dokumencie	
2.	Zgodność systemu z rzeczywistością	Zachowanie zrozumiałego słownictwa i stosowanie logicznych opisów	
3.	Kontrola i swoboda działań użytkownika	Możliwość zapisywania, cofania i przywracania działań	
4.	Jednakowa konwencja w obrębie serwisu	Wprowadzenie menu zakładkowego i jednakowego układu elementów	
5.	Zapobieganie błędom	Wyświetlanie komunikatu ostrzegającego przed zapisywaniem zmian w dokumencie	
6.	Rozpoznanie i niezapamiętywanie	Łatwo rozpoznawalne ikonki i funkcje powiązane z nimi	

7.	Elastyczność i efektywność	Możliwość obsługi programu poprzez skróty klawiszowe dla osób zaawansowanych oraz klikanie opcji w zakładkach dla osób początkujących	<div> Odsłwierz z dysku Zapisz Zapisz jako... Zapisz kopię jako... Zapisz wszystko Zmień nazwę... Zamknij Zamknij wszystko </div> <div> Ctrl+R Ctrl+S Ctrl+Alt+S Ctrl+Shift+S Ctrl+W Ctrl+Shift+W </div>
8.	Estetyka i minimalizm interfejsu	Możliwość ukrywania wstążki lub pokazywania kart i poleceń	<div> Zawsze na wierzchu Przełącz tryb pełnoekranowy F11 Przełącz tryb Post-It F12 Tryb antyrozpraszania Wyświetl obecny plik w... > Niewidoczne znaki > </div> <p>Rozciąga edytor na cały ekran ukrywa wszystkie funkcje i przyciski</p>
9.	Właściwa obsługa błędów	Wyświetlanie wskazówki odnośnie postępowania w przypadku problemu z udostępnianiem dokumentu	<div> Uruchom... F5 Get PHP help Alt+F1 Wikipedia Search Alt+F3 Open selected file path in new instance Alt+F6 Zmień skrót/Usuń polecenie... </div>
10.	Pomoc i dokumentacja	Karta Pomoc z dostępnymi formami pomocy	<div> ? </div> <div> Argumenty wiersza polecenia... Strona domowa programu Repozytorium z kodem programu Dokumentacja online Forum społeczności Uaktualnij Notepad++ Ustaw proxy do aktualizacji... Informacje o środowisku... O programie... F1 </div>
Ocena końcowa – wnioski i spostrzeżenia		Interfejs jest czytelny i łatwy w użytkowaniu dla początkujących jak i zaawansowanych użytkowników. Bez problemowo można utworzyć nowy jak i edytować dokument tekstowy za pośrednictwem czytelnych ikon i opisanych funkcji na rozwijanym pasku.	